

4 x 4 OFF ROAD RACING™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 Cassette

Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette recorder.

Amstrad CPC Cassette

Press **CTRL** and **SMALL ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette recorder.

Spectrum 48/128K Cassette

Type **LOAD***** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder.

READY TO ROLL

- Choose your course.
- Pick your rig.
- Customise your rig, out at **AUTOPARTS .row**.
- Get it in gear and get ready to roll.

START UP

To load follow instructions headed **LOADING INSTRUCTIONS**.

SPECTRUM/AMSTRAD USERS

Please note: Game programme loads off side 1. Courses load off side 2.

KEYBOARD CONTROLS

CBM 64/128 - Joystick only.

SPECTRUM/AMSTRAD USERS

Up - **Q**, Down - **A**, Left - **O**, Right - **P**, Fire - **SPACE BAR**.

PICK YOUR OWN TORTURE TEST

Once the loading sequence is complete, press the **FIRE BUTTON** to view the **SELECT TERRAIN/SELECT LEVEL** (CBM 64/128 ONLY) screen. It is here that you determine just where it is you plan to punish your customised super rig.

SELECT TERRAIN

Choose between four types of treacherous terrain. To select one of the four areas, move the joystick **FORWARD** or **BACK** to highlight the **TERRAIN** of your choice. Press **FIRE** to select.

1. **BAJA** - 1,000 miles of the roughest, toughest survival tests on earth.
2. **DEATH VALLEY** - They don't call it Death Valley for nothing.
3. **GEORGIA** - If you like mudboggling, you're going to go for this trip in a big way.
4. **MICHIGAN** - Snow, ice, mud and winter madness.

SELECT LEVEL (CBM 64/128 ONLY)

You can adjust your races for different levels of off-road prowess. Choose your **LEVEL** by pressing the joystick **UP** and **DOWN** to highlight your choice. When both your **TERRAIN** and your **LEVEL** have been selected, press the **FIRE BUTTON**.

These are the **LEVELS** you can choose from:

1. **BEGINNER** - This is a good place to start. At this level, you don't customise your truck. You go directly to the race. And your truck automatically has very high endurance.
2. **AMATEUR** - As you build in initial confidence, move up to this gear.
3. **SEMI-PRO** - For a true 4 x 4 Torture Test.
4. **PROFESSIONAL** - You've gotta be crazy to try this one!

CHOOSING YOUR FOUR WHEELER

There are four different types of basic trucks to choose from. They are:



The Stormtrooper, from Cox Motors - This big American workhorse comes with a built-on "cap". So you can save your money for some of those big American tyres.



Tarantula, made by Venerable Motors - A heavy metal American pick-up that's built for action. Any kind of action.



The Highlander, by Tartan Lorrie - from Great Britain, this military-styled, jeep-like vehicle was designed for the bleaker reaches of Her Majesty's empire.



The Kantana, from Oyama Motors Corp - Don't be fooled by the sleek styling of this peppy Japanese import. It's as tough as it is fun to drive.

Each truck is rated for these seven factors:

POWER
WEIGHT
GAS MILEAGE
ENDURANCE
E.R.F. (Ease of Repair)
PAYLOAD (VOLUME) WITHOUT CAP

PAYLOAD (VOLUME) WITH CAP
FUEL CAPACITY

To choose your truck - To view your options, cycle through them by pressing the joystick **FORWARD** and **BACK**. When you've reached a decision, press the **FIRE BUTTON**.

OUTFITTING YOUR RIG

Once you buy your basic truck, you're ready to equip and customise it. After you press the **FIRE BUTTON** to purchase your selection, you'll be whisked downtown to auto-parts row. It's here that you'll put those finishing touches on your 4x4 rig.

This is where careful strategy and planning play a part.

There are two different stores you'll want to check out. To do this, move your map up to the door or window of the store and press the **FIRE BUTTON**.

Here's what you'll find in each store:

THE CUSTOM SHOP

This is where you buy the stuff that makes your truck totally unique. And totally yours. You'll find:

A WIDCH - It goes on the front of your rig. And when you have to pull yourself out of a tricky situation - like a mud bog - it could save you valuable time.

EXTRA CAPACITY FUEL TANK - A handy item. Because when your first tank runs out of gas, you can just switch to this second tank. It'll save you valuable time in a race. And can be a life-saver if you're not near civilisation when your first tank runs dry.

A CAP - A camper that lets you increase your carrying capacity.

To purchase any of the above custom items - Use your joystick to move the 'hand' on to the item and press the **FIRE BUTTON**.

To return any of the above custom items - Use the same procedure as you used for purchasing them.

To leave **THE CUSTOM SHOP** - Use your joystick to place the 'hand' over the **'EXIT'** sign and press the **FIRE BUTTON**.

THE AUTO MART

Here's where you gear up on essential items you'll need for your trip. Plan carefully, and keep an eye on your volume, weight and cash.

To buy these items - Use your joystick to place the 'hand' over the item you wish to purchase, then press the **FIRE BUTTON** to buy it. **NOTE**: The text at the bottom of the screen will tell you what the item is, how much it will cost, and much weight and volume it will add to your rig.

Here are some of the items you'll be able to purchase:

WATER

OIL

TRANSMISSION FLUID

EXTRA BATTERY

SPARE PARTS

SPARE TYRES

A MECHANIC

BRAKE FLUID

A CAN OF GAS

A MAP

A FLASHLIGHT

TOOLS

To see what you've bought - Use your joystick to place the 'hand' over the **'MENU'** box and press the **FIRE BUTTON**. Move the joystick **UP** or **DOWN** to cycle through all the items. When you're done, press the **FIRE BUTTON** again.

To leave **THE AUTO MART** - Use your joystick to place the 'hand' over the **'EXIT'** sign and press the **FIRE BUTTON**. This will take you back outside the shop.

THE RACE IS ON

Once you've customised your rig and purchased your equipment, you're ready for the big race.

To start the race - move your 'man' (using the joystick) over to the far right section of the screen. Then press the **FIRE BUTTON**. Follow screen prompts.

GO FOR IT

To accelerate - move the joystick **FORWARD**

To steer right or left - move joystick **RIGHT** or **LEFT**.

To change gear - press the **FIRE BUTTON**.

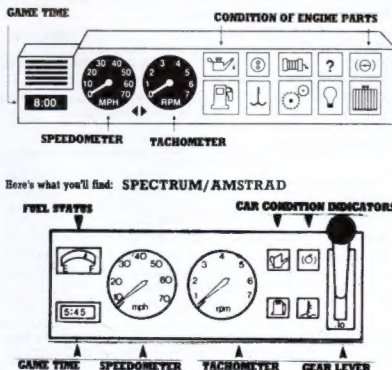
To slow down gradually - pull joystick **BACK**.

Warning: Crashing early in the race makes it difficult to catch up to the other racers.

THE DASHBOARD

As soon as you start logging on the miles across the countryside, keep an eye on the dashboard. It can give you lots of valuable information.

Here's what you'll find:



Reading the condition of your engine parts

Damage done to an engine part varies. It all depends on what exactly you did to it. And, of course, what shape the part was already in when the damage was done.

DAMAGES

When the damage is major, a special **DAMAGE SCREEN** will show you where the damage is and what's needed to repair it.

On the **CBM 64/128** the **DAMAGE SCREEN** will also give you clues as to how bad the damage really is. Because if time is starting to get tight, (near the end of a race) you may only want to repair whatever is absolutely necessary. Here's how to tell how bad the damage is:

QUESTION MARK - a general breakdown
LIGHTNING BOLT - an electrical problem
THE PART IS SHOWN - some damage

THE PART IS FLASHING SLOWLY - medium damage
THE PART IS FLASHING RAPIDLY - severe damage.

*All vehicles.

To make a repair with the right parts - using the joystick, point to the damaged area and press the **FIRE BUTTON**. The parts you need will appear in the lower row of boxes. The parts you have will appear in the upper row of boxes. To complete the repair, point to the necessary parts you have and press the **FIRE BUTTON**. If the gas icon appears, move the 'hand' over it and press the **FIRE BUTTON** to top off your tank.

To make a repair without the right parts - Point to the sledgehammer and press the **FIRE BUTTON**. **NOTE**: This type of 'make-do' repair will get you back on the road. But with reduced endurance.

To make a repair at **CHECKPOINT** - Throughout the course you'll encounter several **CHECKPOINTS**. When you get to a **CHECKPOINT**, you will automatically pull in for repairs. All parts and labour are **FREE**. You just have to decide if you can spare the time for repairs! To fill your gas tank before you head out again, place the 'hand' over the gas can icon and press the **FIRE BUTTON**.

To get back on the road - After your truck has been repaired, point to the crossed flag and press the **FIRE BUTTON**.

During the repair procedure, you'll be told how many other vehicles have passed you. And before you get back on the road, you'll be told how long your repairs took. **NOTE**: Certain items you may have purchased - like hiring a mechanic or carrying a flashlight - will help reduce repair time.

To get back on the road again without repairs - If you decide you can continue the race without repairs, point at chequered flag and hit the **FIRE BUTTON**.

VEHICLE RECOVERY

If you overestimate the prowess of your 4x4 - or underestimate the dangers of the terrain - you may find yourself immobilised. Or, in other words: **STUCK**. Here are two ways to get yourself out of such a mess.

1. To use your winch hold down the **FIRE BUTTON**. This will pull you out at about 5 miles an hour
2. 'Rock' your way out. If your rig isn't rigged with a winch, you're going to have to 'rock' yourself out. It's not as fast as using a winch - but it does work. To 'rock', press the gas pedal **FIRE BUTTON**. **CBM/Joystick/FORWARD SPECTRUM/AMSTRAD** repeatedly, over and over again until you dislodge your rig. How long should it take? It all depends... On how thick the bog is. And on how fast you were going when you hit it. **NOTE**: 'Rocking' may cause damage to your 4x4 - but it may be your only option.

THE OTHER GUYS

Along the way, you may notice other trucks passing you. If you want to win, you've got to catch up and pass them as soon as you can. (There are up to 16 opponents on each course).

The Doombuggy (CBM 64/128 ONLY)

This is the most deadly obstacle in the whole race. He's not just another contender. No way. This guy is out for blood. You'll recognise his menacing looking black rig right away.

RIGHT PLACE AT THE RIGHT TIME

In a race as long as this one, it's often difficult to gauge how well you're doing. Your goal is to finish the race **FIRST**. So, you'll want to pass all your opponents and leave them in the dust!

To get an idea of when and where for a shot at the victor's trophy, keep an eye on the dashboard clock. The race starts at 0:00 in the morning. In general, if you reach the first **CHECKPOINT** by 11:30 a.m., you are making good time. If you haven't reached it by 1:00 p.m. you should increase your speed.

If you reach the second **CHECKPOINT** by 2:30 p.m. you are making good time. However, your main goal should be reaching the **CHECKPOINTS** ahead of your opponents. If your opponents are having trouble on the track you may be able to afford more time for repairs!

THE PARTY'S OVER

You begin the game with 3 lives per race, which means you can total yourself twice and still bounce back from where you were last seen. But the race is over when:

You cross the finish line - Your position in the race will be calculated based on the number of trucks you passed. A score screen will appear, showing your placement and race time.

© 1988 EPYX INC. All rights reserved. Licensed to KIXX. COPYRIGHT SUBSISTS ON THIS PROGRAM. UNAUTHORISED BROADCASTING, DIFFUSION, PUBLIC PERFORMANCE, HIRING, RENTING & SELLING UNDER ANY EXCHANGE OR RE-PURCHASE SCHEME IN ANY MANNER IS STRICTLY PROHIBITED.

4 x 4 OFF ROAD RACING™

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 Cassette

Premi contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**. Premi **PLAY** sui registratori e poi segui le indicazioni sullo schermo.

PRONTI A PARTIRE

- Scegli il percorso.
- Scegli la macchina.
- Personalizza la macchina all'**AUTOPARTS**.
- Innesta la marcia e stai pronto a scattare.

CONTROLLI

Joystick only.

SCEGLIERE LA PROPRIA PROVA TORTURA

Una volta completata la sequenza di caricamento, premere il **BOTTONE DI FUOCO** per visionare le video **SELECT TERRAIN** (Terreno Prescelto)/**LIVELLO PRESELETO**. Qui è dove si determina il punto dove intendi mettere alla prova il tuo super veicolo personalizzato.

TERRENO PRESELETO

Scegli tra quattro tipi di terreno infido. Per selezionare una delle quattro aree, muovi il joystick **AVANTI** o **INDIETRO** per evidenziare il **TERRENO** prescelto. Per selezionare, premi **FUOCO**.

1. **BAJA** - 1000 miglia della più aspra, dura prova di sopravvivenza che esista al mondo.
2. **LA VALLE DELLA MORTE** - Non la chiamano così per niente.
3. **GEORGIA** - Se ti piace rotolarti nel fango, ne avrai fin che vuoi in questo viaggio.
4. **MICHIGAN** - Nerve, ghiaccio, fango e follia.

LIVELLO PRESELETO

Ti è possibile arrangiare le corse a seconda dei differenti livelli di abilità. Scegli il **LIVELLO** spostando il joystick **SI** e **GIU** per evidenziare la scelta. Quando ambedue il **TERRENO** e il **LIVELLO** sono stati scelti, premi il **BOTTONE DI FUOCO**.

Questi sono i **LIVELLI** che puoi scegliere:

- 1) **PRINCIPIANTE** - Questo è un buon punto da cui partire. A questo livello, non devi personalizzare il veicolo, ma vai direttamente in corsa e il veicolo dispone automaticamente di alta resistenza.
- 2) **DILETTANTE** - Prendendo maggiore confidenza, portati in questa marcia.
- 3) **SEMI PROFESSIONISTA** - Per una vera prova di fortuna 4 x 4.
- 4) **PROFESSIONISTA** - Se vuoi provare questo, devi essere proprio matto!

SCELTA DEL VEICOLO

Puoi scegliere tra quattro tipi base di veicolo. Essi sono:



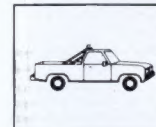
Lo Stormtrooper, della Cox Motors - un grosso cavallo da battaglia americano, fornito di allestimento a camper. Così puoi risparmiare i soldi per comprarti qualcuno di quei grossi copertoni americani.



La Tarantula, prodotto dalla Venerable Motors - un pesante pick-up americano, costruito per l'azione, qualunque azione.



Lo Highlander, della Tartan Lorrie - Dalla Gran Bretagna, viene questo veicolo di tipo militare, simile a una jeep e progettato per i più sperduti avamposti dell'impero di Sua Maestà.



La Kantana, della Oyama Motors Corp - Non farti inganare dalla linea snella di questo pepato esemplare giapponese. È altrettanto robusto di quanto è divertente da guidare.

Ogni macchina viene classificata secondo questi fattori:

POTENZA

PESO

CONSUMO / CARBURANTE

RESISTENZA

FACILITÀ DI RIPARAZIONE (E.R.F.)

CARICO UTILE (IN VOLUME) ESCLUSO CARBURANTE

CARICO UTILE (IN VOLUME) CON CARBURANTE

CAPACITÀ SERBATOIO

Per scegliere il veicolo - Per visionare le opzioni, basta farlo girare muovendo il joystick **AVANTI** o **INDIETRO**. Quando hai deciso, premi il **BOTTONE DI FUOCO**.

EQUIPAGGIARE IL VEICOLO

Una volta acquistato il veicolo base, sei pronto ad equipaggiarlo e personalizzarlo. Per cui, dopo aver premuto il **BOTTONE DI FUOCO** per effettuare l'acquisto, verrai portato al mercato degli accessori, dove potrai completare l'allestimento del tuo 4X4. Qui avrai la possibilità di definire le caratteristiche del veicolo.

In questa fase, un'attenta strategia e pianificazione sono di primaria importanza. I pezzi che scegli, dovranno avere a che fare con il posto dove andrai a gareggiare (È ovvio che in un clima freddo non corri il rischio di insolazione). E cerca di tenere d'occhio peso e volume! Inoltre, avranno anche a che fare con un sacco di altre tue preferenze.

I tipi di magazzino che ti interessano sono due. Per andarci, muovi il tuo ometto verso la porta o la vetrina del magazzino e premi il **BOTTONE DI FUOCO**.

Questo è quello che troverai in ciascun magazzino:

CUSTOM SHOP

(Personalizzazione)

Qui puoi comprare tutto quello che rende il tuo veicolo unico e tutto tuo. Qui troverai: **UN VERRICELLO** - Questo va piazzato sui davanti. Serve a tirarti fuori da ostacoli - come un pantano - e farti risparmiare tempo prezioso.

SERBATOIO SUPPLEMENTARE - Un oggetto proprio utile, perché quando esaurisci il primo serbatoio, puoi attivare questo di riserva. Non solo ti fa risparmiare tempo prezioso in corsa, ma potrebbe salvarti in vita, se ti trovi in posti sperduti.

UN CAP - Un allestimento a camper che ti consente di aumentare la capacità di carico.

Per acquistare uno di questi articoli - Usa il joystick per muovere la "manina" sull'oggetto e premi il **BOTTONE DI FUOCO**.

Per restituire uno di questi articoli - Usa la stessa procedura. **ATTENZIONE:** SOLO PER LE GOMME. Per restituire o cambiare le gomme, basta puntare semplicemente sulla gomma in oggetto e premere il **BOTTONE DI FUOCO**.

Per uscire dal magazzino - Usa il joystick per piazzare la "manina" sul segno "EXIT" (USCITA) e premi il **BOTTONE DI FUOCO**.

AUTOMERCATO

Qui è dove trovi gli articoli essenziali che ti servono per il viaggio. Pianifica con attenzione e stai attento al volume, al peso, e ai soldi.

Per acquistare questi articoli - Usa il joystick per piazzare la "manina" sull'articolo che vuoi acquistare e quindi premi il **BOTTONE DI FUOCO** per effettuare l'acquisto. **NOTA:** Il testo sullo schermo, in basso, descrive l'articolo, il suo prezzo, peso e volume.

Eccoti un elenco di articoli che puoi acquistare:

ACQUA

OILIO

OILIO DEL CAMBIO

BATTERIA SUPPLEMENTARE

PEZZI DI RICAMBIO

GOMME DI SCORTA

UN MECCANICO

UNE COMEZZIONE DA SEI

UNA TANICA DI BENZINA

UNA MAPPA

UNA TORCIA

ATTREZZI

Per vedere quello che hai comprato - Usa il joystick per piazzare la "manina" sulla casella del "MENU" e premi il **BOTTONE DI FUOCO**. Gira tra gli oggetti

muovendo il joystick **SU** e **GIÙ**. Quando hai finito, premi di nuovo il **BOTTONE DI FUOCO**.

Per uscire dall'AUTOMERCATO - Con il joystick piazza la "manina" sul segnale. "EXIT" (USCITA) e premi il **BOTTONE DI FUOCO**. Questo ti riporta all'esterno del magazzino.

LA CORSA

Via volta finito di personalizzare il tuo veicolo e avere acquistato l'equipaggiamento, sei pronto per la gara.

Per dare inizio alla corsa - muovi il tuo "omietto" (con il joystick) verso l'estremità destra dello schermo. Quindi premi il **BOTTONE DI FUOCO**. Seguirà le indicazioni sullo schermo.

VIA

Per accelerare - muovi il joystick **AVANTI**.

Per sterzare a destra o a sinistra - muovi il joystick a **DESTRA** o a **SINISTRA**.

Per cambiare marcia - premi il **BOTTONE DI FUOCO**.

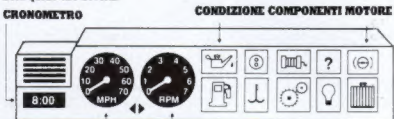
Per rallentare - tira **INDIETRO** il joystick.

Attenzione: Un incidente all'inizio di corsa, rende difficile riprendere i concorrenti.

IL CRESCOTTO

Appena cominciano a scorrere le miglia, tieni d'occhio il cruscotto. Ti fornisce un sacco di informazioni utili.

Ecco quello che troverai:



Letture della condizione componenti motore:

I dati alle singole parti del motore variano. Tutto dipende da quello che hai fatto. E anche dallo stato del pezzo.

I controlli sul cruscotto ti danno indicazioni sul tipo di danni subiti per mezzo dei cuore, così:

VERDE - danno lieve

BLU - danno medio

GIALLO - danno grave

DANNI

In viaggi come questo è quasi impossibile evitare che succeda qualcosa. Quando il danno è grave, una speciale YIDEATA DANNI ti indicherà dove si è verificato il guasto e che cosa ci vuole per ripararlo.

LA YIDEATA DANNI ti dà anche indicazioni sull'entità reale del danno. Questo perché se il tempo stringe (specie verso la fine della corsa), potresti voler riparare solo quello che è strettamente necessario. Ecco le indicazioni:

PUNTO INTERROGATIVO: significa un guasto generico.

UN FULMINE - significa un problema elettrico.

PEZZO INDICATO - significa un qualche guasto.

PEZZO LAMPUGGIA LENTAMENTE - guasto medio.

PEZZO LAMPUGGIA VELOCE - guasto grave.

Per effettuare riparazioni con i pezzi di ricambio - Usando il joystick, punta sull'area danneggiata e premi il **BOTTONE DI FUOCO**. I pezzi che ti servono appariranno sulla fila di caselle inferiore. Quelle che hai a disposizione, appaiono sulla fila superiore. Per completare la riparazione, punta ai pezzi di cui disponi e premi il **BOTTONE DI FUOCO**. Se compare l'icona della tanica di benzina, muovi la "manina" su di essa e premi il **BOTTONE DI FUOCO** per ricaricare il serbatoio.

Per effettuare riparazioni senza pezzi di ricambio - Punta sulla mazza o premi il **BOTTONE DI FUOCO**. **Attenzione:** queste riparazioni "arrangiate" ti rimettono in corsa, ma con capacità di resistenza ridotte.

Per effettuare riparazioni al POSTO DI CONTROLLO - In tutto il percorso ci sono diversi POSTO DI CONTROLLO. Quando arrivi ad uno di questi, entri automaticamente in controllo. Tutti i pezzi e la manodopera sono GRATIS! Devi solo decidere se hai abbastanza tempo per le riparazioni! Per rifornirti di carburante, prima di ripartire, piazza la "manina" sull'icona della tanica di benzina e premi il **BOTTONE DI FUOCO**.

Per rimetterli in strada - Dopo aver effettuato le riparazioni, punta alla bandierina crociata e premi il **BOTTONE DI FUOCO**.

Durante le riparazioni, ti verranno date informazioni su quanti concorrenti sono già passati. È prima di rimetterli in strada, ti verrà detto quanto tempo hai speso nella riparazione. **ATTENZIONE:** Alcuni degli articoli che hai acquistato - tipo il meccanico o la torcia - riducono il tempo della riparazione.

Per rientrare in strada senza fare riparazioni - Se decidi di poter continuare senza fare riparazioni. Punta sulla bandiera a sacchi e premi **FUOCO**.

RICEVERE VEICOLO

Se sei stato troppo ottimista sulle possibilità del tuo 4x4 - o hai sottovalutato i pericoli sul terreno - puoi finire per trovarti immobilizzato. O in altre parole PIANTATO. Per tirarti fuori da questi pasticci, eccoti due sistemi:

1) Usa il verricello tenendo premuto il **BOTTONE DI FUOCO**. Questo ti tira fuori a circa 5 miglia all'ora.

2) "Dondolare". Se il tuo veicolo non dispone di un verricello devi per forza "dondolarti". Non è veloce come il verricello, ma funziona. Per "dondolare" premi l'acceleratore (joystick **AVANTI**) a scatti, ripetutamente, fino a quando il veicolo non viene scalzato. Quanto ci vuole? Dipende... da quanto è fondo il pantano, e da quanto andavi forte quando ci sei cascato dentro. **ATTENZIONE:** il "dondolare" può causare danni ai 4x4 - ma potrebbe essere l'unico tuo rimedio.

GLI ALTRI

Lungo la strada noterai altri veicoli che ti sorpassano. Se vuoi vincere, devi riprenderti e sorpassarli prima che puoi (In ogni percorso ci sono fino a 16 concorrenti).

IL DOOMBUGGY

Questo è l'ostacolo più pericoloso di tutta la corsa. Questo non è solo un altro concorrente. Neanche per sogno. Costui vuole il sangue. La riconoscerai subito dal minaccioso veicolo nero che cercherà di speronarti e spingerti fuori strada. Non dargli modo di avvicinarsi, stai lontano sia puoi, a tutti i costi.

IL POSTO GIUSTO AL MOMENTO GIUSTO

In una corsa così lunga, è sempre difficile giudicare come stai andando. Il tuo obiettivo è di arrivare PRIMO. Per cui devi cercare di sorpassare tutti i tuoi avversari e farli mangiare la polvere!

Per avere un'idea di quando è dove fare un tentativo per conquistare il trofeo, tieni d'occhio l'orologio sul cruscotto. La corsa inizia alle 8 di mattina. In genere, se arrivi al PORTO DI CONTROLLO per le 11:30, hai fatto un buon tempo. Se non ce la fai per l'una del pomeriggio, devi aumentare la velocità.

Se arrivi al secondo PORTO DI CONTROLLO per le 2:30 del pomeriggio, hai fatto un buon tempo. Tuttavia, il tuo obiettivo è di arrivare ai POSTI DI CONTROLLO prima degli altri. Se i tuoi concorrenti hanno problemi sulla pista, puoi permetterti riparazioni più lunghe.

LA FESTA A FINE

All'inizio del gioco, disponi di "3 vite" per ogni corsa. Il che significa che puoi scomparire due volte e farcela ancora riapparendo da dove eri sparito l'ultima volta.

Però la corsa finisce quando:

Tagli il traguardo - La tua posizione viene calcolata sul numero di veicoli sorpassati. Una videata punti, indica la classifica e il tempo ottenuti.

SUGGERIMENTI PER FARLI SECCHI

- Ricordati di regolare la tua andatura. Se vai veloce, bruci benzina. E manca sempre tanto al traguardo.
- I massi fanno danni anche al più duro metallo, per cui evitali a tutti i costi.
- I POSTI DI CONTROLLO sono una gran cosa - se hai tempo da spendere. Per cui, cerca di non fare riparazioni se non quando necessario.

© 1988 EPTX INC. Tutti i diritti riservati. Licenziataria KICK! IL PROGRAMMA È COPERTO DA COPYRIGHT. COPIATURE, AFFITTO O RIVENDITA IN QUALUNQUE MODO EFFETTIVATI, SONO STRETTAMENTE VIETATI SE PRIVI DI AUTORIZZAZIONE.

4 x 4 OFF ROAD RACING™

LADDEANWEISUNGEN

CBM 64/128 Kassette

Die **SHUT-** und **RUNSTOP**-Tasten gleichzeitig drücken. **PLAY** auf dem Kassettene recorder drücken und dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

VOR DEM START

- Wählen Sie Ihren Kurs.
- Wählen Sie Ihr Fahrzeug.
- Lassen Sie Ihr Fahrzeug bei AUTO-PARTS spezialanfertigen.
- Legen Sie den Gang ein und machen Sie sich startbereit.

KONTROLLEN

Nur für Joystick.

STUCHEN SIE SICH IHREN FOLTESTEST

Sobald der Ladevorgang abgeschlossen ist, drücken Sie den **FIRE** Knopf, um **SELECT TERRAIN** (Geländewahl) beziehungsweise **SELECT LEVEL** (Levelwahl) auf den Bildschirm zu holen. In dieser Phase entscheiden Sie, wo Sie beachichtigen, das auf Sie zugeschnittene Superfahrzeug durchzurufen.

SELECT TERRAIN

Sie haben die Wahl zwischen vier verschiedenen gefährlichen Gegenden. Zum Auswahl eines der vier Gegenden, bewegen Sie den Joystick **VORWÄRTS** oder **ZURÜCK**, um das Gebiet Ihrer Wahl anzuzeigen. Auf **FIRE** drücken, um zu wählen.

1. **BAJA** - 1 000 Meilen des rauhesten und schwierigsten Überlebensstrats der Welt.
2. **DEATH VALLEY** (Tal des Todes) - Die Gegend heißt nicht ohne Grund Tal des Todes.
3. **GEORGIA** - Wenn Sie sich gerne im Schlamm wälzen, dann sind Sie bei dieser Fahrt gerade richtig.
4. **MICHIGAN** - Schnee, Eis, Matsch, alles was ein verrückter Winter anbietet hat.

WAHL DER SCHWIERIGKEITSSTUFE

Sie können Ihr Rennen nach verschiedenen Schwierigkeitsstufen des Geländes gestalten. Sie wählen Ihre Stufe, indem sie den Joystick nach **OBEN** und **UNTEN** bewegen. Wenn Sie sich sowohl für das Gelände als auch für die Schwierigkeitsstufe entschieden haben, drücken Sie den **FIRE**-Knopf.

Aus diesen Schwierigkeitsstufen können Sie wählen:

1. **BEGINNER** (Anfänger) - Hier fängt man gut an. Auf dieser Stufe starten Sie Ihr Fahrzeug nicht nach Ihren Wünschen aus, sondern gehen direkt zum Rennen. Ihr Fahrzeug hat eine automatisch lange Lebensdauer.
2. **AMATEUR** - Wenn Sie etwas Selbstvertrauen aufgebaut haben, dann gehen Sie in diese Stufe.
3. **SEMI-PRO** (Halbprofi) - Machen Sie sich für eine echtes 4x4-Gelände-Foltergang bereit.
4. **PROFESSIONAL** (Profi) - Sie müssen verrückt sein, wenn Sie das versuchen.

WÄHLEN SIE DER ALLRADFAHRZEUG AUS

Zur Auswahl stehen vier verschiedene Grundversionen von Geländefahrzeugen. Zum Beispiel:



The Stormtrooper, von Cox Motors - Dieses große amerikanische Arbeitspferd hat einen aufgesetzten Dachträger. Deshalb können Sie Ihr Geld für die großen amerikanischen Reifen sparen.



Taranula, von Venerable Motors - Ein schwer gebauter amerikanischer Pritschenwagen gebaut für "Action" - jede Art von "Action".



Der Highlander von der Firma Tartaan Lorrive - aus Großbritannien, ein japanisches Militärfahrzeug, gebaut für die eher trostlosen Gegenden im Reich Ihrer Majestät.



Der Katana von der Oyama Motors Corp. - Lassen Sie sich nicht verwirren durch das elegante Design dieses fetigen japanischen Importwagens. Der Wagen ist genauso hart im nehmen wie er Freude macht, zu fahren.

Jedes Fahrzeug wird nach neun Kategorien beurteilt:

LEISTUNG

GEWICHT

KRAFTSTOFF

MEIßENZAHL

AUSDAUER

REPARATURFREUNDLICHKEIT

NUTZLAST OHNE TREIBSTOFF (Volumen)

NUTZLAST MIT TREIBSTOFF (Volumen)

YANKGRÖÖÖE

Wählen Sie Ihren Wagen aus - Um sich Ihre Möglichkeiten anzusehen, fahren Sie sie ab, indem Sie den Joystick nach **VORNE** oder nach **HINTEN** drücken. Wenn Sie sich für eine Möglichkeit entschieden haben, drücken Sie den **FIRE** Knopf.

WENN SIE IHREN WAGEN AUSSTATTEN

Wenn Sie die Grundausstattung Ihres Wagens haben, dann können Sie sofort mit dem Ausrüsten für Ihre Bedürfnisse beginnen. Nachdem Sie den **FIRE** Knopf für Ihre Wahl gedrückt haben, werden Sie schnell in die Stadt gebracht in die Straße, wo es die Teile für die Sonderausstattung gibt. Dort werden Sie Ihrem Geländefahrzeug den letzten Schliff verpassen können. Und dort werden Sie genau entscheiden, was Ihr Geländefahrzeug letztlich sein wird.

An dieser Stelle müssen strategische Überlegungen und Planung eine Rolle spielen. Die Teile haben etwas damit zu tun, wo das Rennen stattfindet (In einem kühleren Klima wird Ihr Wagen kaum zum Kochen kommen. Und denken Sie an Ihr Gewicht und an die Lademenge). Und es gibt immer noch genug zu tun.

Es gibt zwei verschiedene Geschäfte, wo Sie nachsehen müssen.

Dann müssen Sie Ihren Mann zu der Tür oder zu dem Fenster des Geschäftes hinbewegen und des **FIRE**-Knopf drücken.

Und das finden Sie in den Geschäften:

THE CUSTOM SHOP

(Ihr Persönlicher Ausstatter)

In diesem Geschäft finden Sie alles, was Ihren Geländewagen einzigartig und ihn zu Ihrem persönlich Gefährt macht:

A WINCH (eine Winde) - Sie wird vorn an Ihrem Fahrzeug befestigt. Und wenn Sie sich aus einer verfahrenen Situation befreien wollen - etwa ein Sumpfloch - dann kann Ihnen die Winde wertvolle Zeit sparen.

EXTRA CAPACITY FUEL TANK (Zusatztank) - Sehr praktisch, denn wenn Ihnen mal das Benzin ausgehen sollte, dann schalten Sie einfach auf den zweiten Tank um. Das spart Ihnen wieder wertvolle Zeit in den Rennen. Und es kann auch Leben retten, wenn Sie sich gerade weit von der Zivilisation entfernt haben.

A CAP (ein Dachträger) - Ein Dachgepäckträger, der die Zuladekapazität erweitert.

Zum Kauf Ihrer Zusatzteile - Benutzen Sie Ihren Joystick, bewegen Sie die "Hand" über den Gegenstand und drücken Sie den **FIRE** Knopf.

Sie können auch die Teile wieder umtauschen - Das ist der gleiche Vorgang wie beim Kauf. **ANMERKUNG:** GILT NICHT FÜR REIFEN. Um Reifen umzutauschen oder zurückzurufen, fahren Sie einfach auf die Reifen Ihrer Wahl und drücken Sie den **FIRE** Knopf.

Um den CUSTOM SHOP zu verlassen - Bewegen Sie die "Hand" mit dem Joystick über das "Exit"-Schild (Ausgang) und drücken Sie den **FIRE**-Taste.

DER AUTOMARKT

Dort entstehen die wesentlichen Dinge, die Sie für Ihren Trip brauchen. Plätzen Sie vorsichtig und beachten Sie Ihre Ladekapazität, Gewicht und Ihr Geld.

Zum Kauf der Gegenstände - Bewegen Sie die "Hand" mit dem Joystick über die Gegenstände, die Sie haben wollen und drücken Sie den **FIRE** Knopf. **ANMERKUNG:** Der Text an der unteren Bildschirmzeile teilt Ihnen den Preis mit, und wieviel dies an Gewicht und Volumen auf Ihr Fahrzeug addiert.

Hier sind einige der Gegenstände, die Sie dort kaufen können.

WATER (Wasser)

OIL (Öl)

TRANSMISSION FLUID (Getriebeöl)

ZUSATZARTIKEL

SPARE PARTS (Ersatzteile)

SPARE TYRES (Ersatzreifen)

A MECHANIC (Ein Mechaniker)

A CAN OF GAS (Ein Kanister Benzin)

A MAP (Eine Landkarte)

A FLASHLIGHT (Eine Taschenlampe)

TOOLS (Werkzeuge)

Damit Sie sehen was Sie gekauft haben - Bewegen Sie die "Hand" mit dem Joystick auf den "MENU"-Kasten und drücken Sie den **FIRE** Knopf. Bewegen Sie den Joystick nach **OBEN** oder **UNTEN**, um alle Artikel abzurufen. Wenn Sie das getan haben, dann drücken Sie den **FIRE** Knopf nochmal.

Damit Sie das AUTO MART verlassen können - Bewegen Sie die "Hand" mit dem Joystick über das EXIT (Ausgang)-Zeichen und drücken Sie den **FIRE** Knopf. Damit können Sie den Laden wieder verlassen.

SIE DENKEN GUT LOS

Sobald Sie Ihr Fahrzeug Ihren Bedürfnissen angepaßt und Ihre Ausrüstung gekauft haben, sind Sie fertig für das große Rennen.

So starten Sie das Rennen - Bewegen Sie mit dem Joystick Ihren "Mann" nach ganz rechts auf dem Bildschirm. Dann drücken Sie den **FIRE** Knopf.

STÜRKEN SIE SICH REIN

Den Joystick nach **VORNE**, um zu beschleunigen.

So lenken Sie nach rechts oder links - bewegen Sie den Joystick nach **RECHTS** oder **LINKS**.

Gang schalten - drücken Sie den **FIRE** Knopf.

Schrittweise verlangsamen - ziehen Sie den Joystick **ZURÜCK**.

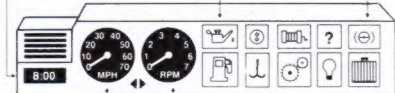
Beachten Sie: Sie werden nur mit Schwierigkeiten wieder an die anderen Teilnehmer herankommen, wenn Sie bereits am Anfang des Rennens einen Unfall haben.

DAS AMATRENBRETT

Sobald Sie beginnen, die Kilometer über das Gelände abzurufen, halten Sie das Amateurbrett im Auge. Es gibt Ihnen eine Menge Informationen.

Das sind die Angaben:

SPIELZEIT



SO LESEN SIE DIE ANGABEN ZUR MASCHINE

Schäden an der Maschine können sehr unterschiedlich sein. Das hängt auch davon ab, was Sie mit ihr gemacht haben. Und natürlich von dem Zustand des Teils zu dem Zeitpunkt, als der Schaden auftrat.

Auf der CBM64/128, das Amateurbrett gibt Aufschluß über das Ausmaß des Schadens den das Teil erlitten hat in Farbe. Das sieht so aus:

GREEN (grün) - geringer Schaden

BLUE (blau) - mittlerer Schaden

YELLOW (gelb) - schwerer Schaden

SCHÄDEN

Auf Fahren dieser Art ist es nahezu unmöglich, Schäden und Unglücke zu vermeiden. Wenn es ein größerer Schaden ist, dann wird eine Schadensangabe auf dem Bildschirm erscheinen, die Ihnen zeigen wird, wo der Schaden aufgetreten ist und wie er zu reparieren ist.

Die Schadensangabe gibt auch darüber Aufschluß, wie groß der Schaden wirklich ist. Denn wenn es zeitlich eng wird (am Ende des Rennens) dann wollen Sie nur noch das reparieren, was absolut notwendig ist. So wird die Schwere des Schadens angegeben:

Mit der Startfarbe deuten und auf **FUEER**.

FRAGEZEICHEN - Fahrzeug ist liegegeblieben.

BLITZSYMBOL - ein Problem an der Elektrik.

DAS TEIL WIRD GEEZIGT - geringer Schaden.

DAS TEIL BLINKT LANGSAM - mittlerer Schaden.

DAS TEIL BLINKT SCHNELL - schwerer Schaden.

Die Reparatur MIT den richtigen Teilen - Bewegen Sie den Joystick auf die beschädigte Stelle und drücken Sie den **FIRE** Knopf. Das Ersatzteil, das Sie brauchen, erscheint in der unteren Kastenreihe. Die Teile, die Sie bereits besitzen, erscheinen in der oberen Kastenreihe. Damit die Reparatur abgeschlossen werden kann, zeigen Sie mit dem Joystick auf die Ersatzteile, die Sie brauchen und drücken Sie den **FIRE** Knopf. Wenn die Zapfsäule in einem Icon erscheint, bewegen Sie die "Hand" darauf und drücken Sie den **FIRE** Knopf, um den Tankdeckel runterzunehmen.

Die Reparatur OHNE die richtigen Teile - Zeigen Sie auf den Vorschlaghammer und drücken Sie den **FIRE** Knopf. **ANMERKUNG:** Diese Art "Notlösung" macht Sie zwar wieder verkehrstüchtig aber nur mit verminderter Ausdauer.

Reparatur am CHECKPOINT (Kontrollstelle) - Während des Rennens krummen Sie an verschiedenen Kontrollstellen vorbei. Die Kontrollstellen sind mit orangefarbenen Plättchen markiert. Wenn Sie an eine Kontrollstelle kommen, dann fahren Sie automatisch für eine Reparatur heraus. Alle Teile und Arbeit gibt es umsonst. Sie müssen nur überlegen, ob Sie die Zeit für die Reparatur übrig haben. Bevor Sie weiterfahren, füllen Sie noch das Benzin auf. Sie bewegen die "Hand" auf das Icon mit der Zapfsäule und drücken den **FIRE** Knopf.

Zurück auf die Straße - Wenn die Reparatur an Ihrem Fahrzeug beendet ist, deuten Sie auf die gekreuzten Flaggen und drücken den **FIRE** Knopf.

Während der Reparatur wird Ihnen mitgeteilt, wieviele andere Fahrzeuge inzwischen an Ihnen vorbeigefahren sind. Und bevor Sie wieder in das Rennen gehen, wird Ihnen gesagt, wie lange die Reparatur gedauert hat. **ANMERKUNG:** Bestimmte Gegenstände, die Sie eingekauft haben - zum Beispiel das Mieten eines Mechanikers oder das Mitführen einer Signallampe hilft Ihnen, die Reparaturdauer zu verkürzen.

Zurück auf die Straße ohne Reparatur - Wenn Sie der Auffassung sind, Sie können ohne Reparatur das Rennen fortsetzen. Mit der Startfarbe deuten und auf **FUEER** drücken.

ABSCHLÜßPUNKT

Wenn Sie die Fähigkeiten Ihres Geländewagens überschätzen - oder die Gefährlichkeit des Geländes unterschätzen - kann es Ihnen passieren, daß Sie feststecken. Es gibt zwei Möglichkeiten, damit Sie aus dieser misslichen Lage wieder rauskommen.

1. **Sie benutzen eine Winde**, indem Sie den **FIRE** Knopf drücken. Damit werden Sie mit einer Geschwindigkeit von 5 Meilen pro Stunde herausgezogen.
2. **Befreien Sie sich mit "ruckeln"**. Wenn Ihr Fahrzeug nicht mit einer Winde ausgestattet ist, dann können Sie sich mit ruckeln befreien. Das geht nicht so schnell wie mit einer Winde, aber es funktioniert. Zum Ruckeln drücken Sie immer wieder das **GASPEDAL** (**FIRE**-Knopf/CBM) bis Sie wieder frei sind. Wie lange das dauert? Kommt ganz drauf an und vor allem wie tief der Sumpf ist und damit wie schnell Sie gefahren sind als sie in den Sumpf hineingefahren sind. **ANMERKUNG:** "Ruckeln" kann auch Ihr Fahrzeug beschädigen - aber es bleibt Ihnen vielleicht nichts anderes übrig.

DIE ANDEREN FAHREN

Auf den Weg werden Sie vielleicht von anderen Fahrern überholt. Wenn Sie gewinnen wollen, dann müssen Sie sich ran halten und sie so bald wie möglich überholen (Auf jeder Strecke gibt es bis zu 16 Gegner).

DER DOOMBUGGY (Der Todeswagen) Das ist das gefährlichste Hindernis im ganzen Rennen. Das ist nicht irgendeine Konkurrenz - der Typ will Blut sehen. Sie erkennen sein trügerisches schwarzes Fahrzeug sofort. Wenn er versucht, Ihren Wagen zu rammen, und von der Straße abzurufen, dann wissen Sie mit Bestimmtheit, mit wem Sie's zu tun haben. Geben Sie ihm keine Chance. Bleiben Sie soweit wie möglich von ihm entfernt - gleichgültig wie schwierig es sein kann.

AM RECHTEN ORT ZUR RECHTEN ZEIT

In einem langen Rennen wie diesem, ist es häufig schwierig festzustellen, wie gut Sie eigentlich sind. Ihre Absicht ist es, als Erster durchs Ziel zu gehen. Deshalb wollen Sie an allen Gegnern vorbeikommen und sie sollen in einer Staubwolke verschwinden.

Um ranzukriegen, wann und wo sie sein müssen, um einen Schuß auf die Siegertröphäe abzugeben, behalten Sie die Uhr auf dem Amateurbrett im Auge. Das Rennen beginnt um acht Uhr morgens. Wenn Sie normalerweise den ersten Kontrollpunkt um 11.30 Uhr erreichen, dann haben Sie einen guten Schnitt. Wenn Sie um ein Uhr noch immer nicht da sind, dann sollten Sie etwas an Geschwindigkeit zulegen.

Wenn Sie den zweiten Kontrollpunkt gegen 2.30 Uhr erreicht haben, dann liegen sie weiter gut im Schnitt. Sie müssen jedoch die Kontrollstellen vor Ihren Gegnern erreichen. Falls Ihre Gegner auf der Strecke Schwierigkeiten haben sollten, dann haben Sie mehr Zeit für Reparaturen.

ES IST ALLES VORBEI

Sie beginnen das Spiel mit "drei Leber" pro Rennen. Das heißt, Sie können zweimal verunglücken aber trotzdem an der selben Stelle weitermachen, an der Sie zum letzten mal gesehen wurden. Aber das Rennen ist vorbei, wenn:

Sie die Ziellinie überquert haben - Ihre Position in dem Rennen wird danach festgelegt, wieviele Geländewagen sie bereits überholt haben. Auf dem Bildschirm erscheint eine Resultatsanzeige mit den Angaben über Ihre Platzierung und Zeit.

© 1988 EPTX INC. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert an KICK!. DAS PROGRAMM IST URRECHTLICH GESCHÜTZT. UNBEFRUGTES SENDEN, VERTEILEN, ÖFFENTLICHE AUFFÜHRUNGEN, KOPIEREN UND NEUAUFNAHMEN, AUS-UND VERLEIH UND VERKAUF UNTER IRGENDWELCHEM AUSNAHME-ODER RUCKHAUTGESCHÄFT SIND STRENGSTENS VERBOTEN.